**Title of error: upotrebiMagiju error pri izračunavanju energije**

**Severity: Major**

**Environment Info**

**Date & Name of the Reporter:** 30.3.2019, Zlatko Hajdarevic

**Operating System: Windows 10**

**Software environment: IntelliJ IDEA version 2019.1.2, JUnit version 5**

**Description:**

**Reproducible: yes (100%)**

**Test id:** upotrebiMagiju\_ShouldReturnAnAdequateResult\_  
 IfInteligencijaIsGreaterThanPotrebnaInteligencija\_AndEnergijaIsGreaterThanPotrebnaEnergija\_   
 WhenZdravljeIsGreaterThanPotrebnaEnergija

**Procedure: (describe steps how to reproduce error)**

* **Koristeći Mockito biblioteku kreirati stub za klasu Magija i podesiti atribute za potrebnu energiju, potrebnu inteligenciju i štetu.**
* **Kreirati prvi objekat klase Igrac p1 i podesiti sve njegove atribute, atribut inteligencija podesiti da ima veću vrednost od atributa potrebnaInteligencija, energija veća od potrebnaEnergijai zdravlje veće od potrebnaEnergija.**
* **Kreirati drugi objekat klase Igrac p2 i podesiti sve njegove atribute.**
* **Pozvati metod upotrebiMagiju i proslediti potrebne argumente.**

**Description of error:**

**Metod vraća tačan rezultat za nanetu štetu i igračevo zdravlje nakon izvršenog metoda ima tačnu vrednost, ali vrednost igračeve energije, koja na osnovu dokumentacije u slučaju da je veća od potrebnaEnergija, nako što se metod izvršio bi trebala da bude umanjena za vrednost potrebnaEnergija. U ovom konkretnom slučaju energija je 100, potrebnaEnergija je 10, što znači da bi konačna vrednost trebala da bude 90, ali vrednost ostaje nepormenjena.**

**Expected result:**

**90**

**Comments:**

**Additional Info: Ova greška se javlja i u sličnim slučajevima kada je energija veća od potrebne energije:**

upotrebiMagiju\_ShouldReturnAnAdequateResult\_  
 IfInteligencijaIsGreaterThanPotrebnaInteligencija\_AndEnergijaIsGreaterThanPotrebnaEnergija   
 WhenZdravljeIsLessThanPotrebnaEnergija